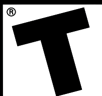


Games for Windows

BRINK





Bethesda

⚠ Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible
Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**.

SOMMAIRE

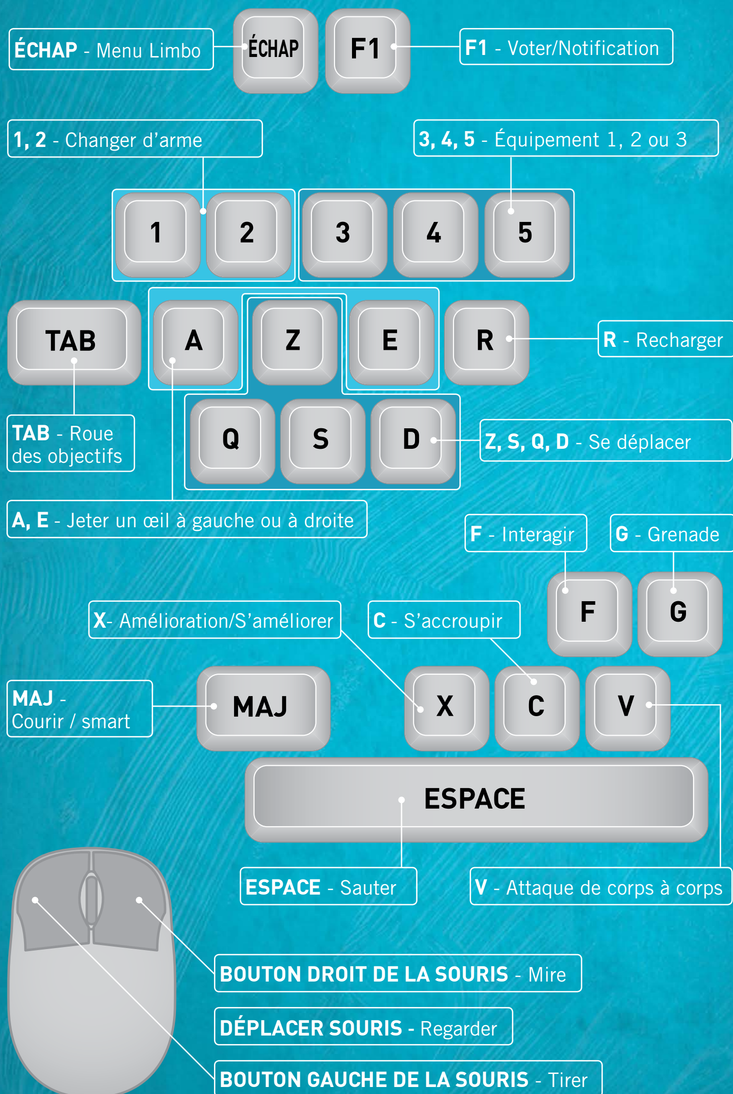


COMMANDES 2
L'ARK 3
PERSONNAGES 4
COMMENCER À JOUER 5
ACTIONS DU JOUEUR 6
ATH 8
CLASSES 10
CAPACITÉS 11
OBJECTIFS 12
LA ROUE DES OBJECTIFS 14
PERSONNALISER VOTRE PERSONNAGE 15
ARMES 16
ACCESSOIRES 17
NEUTRALISATION 18
SMART 18
POSTES DE COMMANDEMENT 19
DÉFIS 19
EN LIGNE 20
CONTRÔLE PARENTAL 22
GARANTIE LIMITÉE 25
ASSISTANCE TECHNIQUE OU CLIENTÈLE . . . 25

COMMANDES



CLAVIER ET SOURIS



L'ARK



En l'an 2045, l'Ark, dernier bastion de l'humanité, connaît une crise.

Immense cité flottante située dans une zone reculée de l'océan Pacifique, l'Ark a vu le jour au début du 21e siècle comme un projet scientifique et écologique visionnaire. L'objectif de ses fondateurs était alors de créer un habitat totalement autosuffisant qui assiérait les principes du développement durable. Instrument de cet idéal, l'Ark fut construite avec un matériau révolutionnaire appelé l'Arkoral, une matièregénétiquement modifiée du corail créée pour piéger les gaz à effet de serre lorsqu'elle durcit et devenant ainsi plus résistante et plus légère que le béton. La Tour ivoire des Fondateurs devint alors un symbole du progrès technologique dans le monde entier mais aussi le meilleur support publicitaire pour ce matériau très rentable.

Mais en 2020, les effets soudains du réchauffement climatique changent la donne. La rapide montée des eaux des océans terrestres provoque le déplacement de millions de personnes et l'économie est fortement touchée. Bien que déplacée à la hâte vers une destination secrète, l'Ark est découverte par des dizaines de milliers de personnes à la recherche d'un refuge. Les Fondateurs de l'Ark n'eurent alors pas d'autre choix que d'accepter autant de réfugiés qu'ils le pouvaient et de les héberger sur des "Îles dortoirs" construites précipitamment. Alors que la crise s'installait, l'Ark finit par perdre tout contact avec le monde extérieur et nombreux sont ceux qui pensent alors que la cité est le dernier vestige de la civilisation humaine.

Désormais envahie par des milliers de réfugiés, les "Hôtes", l'Ark doit faire face à la diminution de ses ressources renouvelables et à l'effondrement de son système basé sur l'industrie de pointe. La paix de la cité est sur le point d'être rompue et deux factions émergent : la Sécurité de l'Ark, chargée par les Fondateurs de faire respecter la loi et l'ordre, et la Résistance civile, constituée d'individus désireux d'utiliser les dernières ressources de l'Ark pour quitter la cité à la recherche de survivants.

Vous incarnez un citoyen de l'Ark pris dans la guerre civile et vous devez choisir de combattre soit auprès de la Résistance pour fuir l'Ark, soit auprès de la Sécurité pour la sauver.





NOM [redacted] alias [redacted] alias “ISHMAEL”
GRADE [redacted]
DATE DE NAISSANCE [redacted]
LIEU DE NAISSANCE [redacted]
FAMILLE [redacted]
DATE D’ARRIVÉE N/A
N° D’IDENTIFICATION ARK AIN 00,000,004
PARRAIN À L’IMMIGRATION N/A
RATION EN EAU Illimitée



L’énigmatique Ishmael vous présente l’Ark, dont elle fut l’un des Fondateurs. Elle vous demande de choisir une voie. Quel camp allez-vous rallier ?

NOM CLINTON MOKOENA
GRADE Sécurité ~~Pvt. Cpl. Sgt. Lt.~~ Capitaine
DATE DE NAISSANCE 08/11/2002
LIEU DE NAISSANCE Le Cap, Afrique du Sud
FAMILLE N/A
DATE D’ARRIVÉE 04/09/2024
N° D’IDENTIFICATION ARK AIN 11,783,921
PARRAIN À L’IMMIGRATION Sécurité de l’Ark
RATION EN EAU Simple civil



Le capitaine Mokoena a assisté à la destruction de nations par la montée des eaux et il pense sincèrement que l’Ark est le dernier vestige de la civilisation humaine. Pour que tous les habitants de l’Ark soient nourris, habillés et logés et pour que tout le monde ait de l’eau, sa faction doit écraser la résistance... à n’importe quel prix.

NOM JOSEPH CHEN
GRADE ~~Soudeur 2e classe 1ère classe~~ Contremaître représentant
DATE DE NAISSANCE 11/06/1991
LIEU DE NAISSANCE Canton, Chine
FAMILLE Stephen Chen (décédé)
DATE D’ARRIVÉE 12/08/2014
N° D’IDENTIFICATION ARK AIN 00,000,852
PARRAIN À L’IMMIGRATION ArkCorp Construction
RATION EN EAU Dérogation



Chen fut l’un des premiers ingénieurs de l’Ark. Son image est celle d’un homme du peuple honnête et simple. Il bénéficie d’un fort soutien de la part des réfugiés Hôtes. Obligé d’agir dans l’ombre à cause de la répression de la Sécurité, Chen mène la **Résistance** contre le statu quo dans lequel est plongée l’Ark et à cause duquel de nombreux assoiffés travaillent pour quelques privilégiés.

COMMENCER À JOUER



Lorsque vous commencez à jouer à Brink, vous devez créer un personnage et choisir un camp. Une fois ces deux étapes terminées, vous pouvez entamer des missions avec votre faction. Brink vous propose un ordre de missions qui respecte le scénario mais vous pouvez aussi accomplir les missions dans l’ordre que vous souhaitez.

Pendant les missions, vous utiliserez des capacités de classe pour accomplir des objectifs. Les objectifs primaires sont ceux que votre équipe doit accomplir pour gagner. Les objectifs secondaires offrent un avantage à votre équipe mais ne sont pas essentiels.

Dans Brink, vous ne combattez jamais seul mais vous faites toujours partie d’une équipe de huit personnes. Vous et chaque membre de votre équipe êtes capables de remplir tous les objectifs mais il vous faudra parfois d’abord changer de classe. Il existe quatre classes de personnage dans Brink : soldat, médecin, ingénieur et opérateur. La bonne gestion des classes par votre équipe est la clé du succès. Soyez toujours attentif à ce que font vos coéquipiers. Essayez de les aider ou de prendre le contrôle pour qu’ils puissent vous assister.

Pendant les missions, vous allez gagner des Points d’Expérience (PE) en accomplissant des Objectifs, en aidant vos coéquipiers et en attaquant l’ennemi. Si vous obtenez assez de PE, vous passez au niveau suivant, ce qui vous permet d’acheter de nouvelles capacités qui vous seront utiles lors des combats.

Dans Brink, chaque mission peut être jouée en ligne ou hors ligne, seul ou à plusieurs. En effet, tout le scénario peut être joué exclusivement en ligne si vous le souhaitez. Que vous jouiez en ligne ou hors ligne, vous avez accès aux mêmes missions passionnantes, bénéficiez des mêmes opportunités pour monter dans les niveaux, des mêmes armes, des mêmes capacités et de la même histoire.

Une fois toutes les missions achevées avec votre équipe, vous pouvez parcourir le scénario de l’autre faction avec le personnage que vous avez créé et ainsi vivre l’expérience dans chacun des camps de la guerre civile.

Lors d’une mission, si vous vous perdez ou si vous vous demandez ce que vous devez faire, appuyez sur [UP] sur le bouton multidirectionnel (BMD) de votre manette pour laisser le jeu vous attribuer un Objectif. Vous pouvez visualiser l’Objectif partout dans le niveau ainsi que sur votre Radar et ainsi vous jeter dans le combat !

EXTRAIT DU CATALOGUE DE L’ARK I PAGE 1

L’ARK I LA RÉPONSE
OFFRIR AU MONDE UN AVENIR DURABLE

L’ARK sera une cité flottante artificielle, une installation compacte et de haute densité, sans aucune voiture ni aucune émission de gaz, un modèle de maîtrise énergétique avec **zéro émission de carbone** et **zéro déchet**. Comparé aux niveaux urbains moyens, l’ensemble de la production des déchets sera recyclé et l’utilisation de l’eau dessalée réduite de 80%. Le vélo et la marche seront les moyens de déplacement privilégiés et un système de transport personnel entièrement électrique, rapide et confortable, remplacera la voiture à usage privé.







TAB - ROUE DES OBJECTIFS
Appuyez pour obtenir un Objectif. Votre cible est désormais marquée dans le monde et vous gagnerez plus de PE en accomplissant cet Objectif.

Maintenez enfoncé pour faire apparaître la roue des objectifs. Celle-ci vous permet de choisir entre plusieurs objectifs. Voir page 14 pour plus d'informations sur la roue des objectifs.

1, 2 - CHANGER D'ARME
Appuyez pour passer de votre arme primaire à votre arme secondaire et vice versa. Cette action est bien plus rapide que de recharger et il est recommandé de changer d'arme quand vous êtes en difficulté.

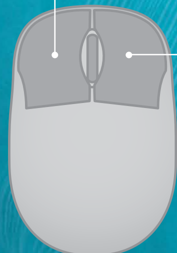
3, 4, 5 - ÉQUIPEMENT
Si vous possédez une capacité nécessitant d'équiper ou de déséquiper des objets, appuyez sur la bonne touche pour activer ou désactiver l'équipement.



R - RECHARGER
Appuyez pour recharger votre arme.

Q, E - JETER UN ŒIL À GAUCHE/À DROITE
Pendant la mire, vous pouvez jeter un œil à gauche **(A)** ou à droite **(E)**.

Z, Q, S, D - SE DÉPLACER
Plus vous maintenez les touches **Z**, **Q**, **S** ou **D**, plus vous vous déplacerez rapidement.



BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - TIRER
Appuyez ou ***maintenez*** enfoncé pour tirer avec l'arme dont vous êtesavez équipé. N'oubliez pas de tirer de courtes rafales pour gagner en précision et économiser vos munitions.

BOUTON DROIT DE LA SOURIS - MIRE
Visée ***Maintenez*** enfoncé pour utiliser la visée de votre arme et gagner en précision. Maintenez enfoncé et jetez un œil à gauche **(A)** ou à droite **(E)**.

DÉPLACER SOURIS - REGARDER
Utilisez-le pour regarder autour de vous. Plus vous vous déplacez rapidement, plus ce sera flou.

ÉCHAP - MENU LIMBO
Appuyez à tout moment dans le jeu (y compris pendant les cinématiques) pour accéder à un menu où vous pourrez constituer un groupe de combat (voir page 21), modifier les options de jeu, terminer la mission et parfois changer d'arme et de classe.

F - INTERAGIR
Maintenez enfoncé pour interagir avec divers objets et personnes dans le monde. Vous serez toujours informé lorsqu'une chose avec laquelle vous pouvez interagir se trouve dans votre champ de vision. Si vous relâchez, vous ne pourrez plus interagir.

C - S'ACCROUPIR
Appuyez pour vous accroupir ou ***appuyez*** pendant que vous courez pour glisser et passer sous des obstacles ou renverser vos ennemis.

X - AMÉLIORATION/S'AMÉLIORER
Appuyez et ***maintenez*** enfoncée la touche **X** pour vous soigner, vous réanimer, améliorer vos armes ou pour obtenir des munitions, en fonction de votre classe. Voir page 10 pour plus d'informations sur les classes.

G - GRENADE
Appuyez pour lancer une grenade ou ***maintenez*** enfoncé pour la dégoupiller et la retenir dans la main. Vous décidez ainsi du moment où vous voulez faire exploser la grenade mais faites attention, elle peut vous exploser dans la main ! Les grenades spéciales ne peuvent pas être retenues de cette façon.

ÉCHAP
F1
F
G
MAJ
X
C
V
ESPACE

F1 - VOTER/NOTIFICATION
Lorsqu'un autre joueur appelle à voter dans une partie en multijoueur, vous pouvez y répondre en appuyant sur cette touche. De plus, lorsque vous recevez une astuce, cette touche vous permettra de la lire rapidement.

MAJ - COURIR / SMART
Appuyez pour courir pendant que vous vous déplacez. Vous ne pouvez pas passer d'obstacles quand vous courez.

V - ATTAQUE DE CORPS À CORPS
Appuyez pour réaliser une attaque de corps à corps. Vous ferez ainsi tomber vos ennemis au sol, ou achèverez vos ennemis déjà au sol. Ceux-ci ne pourront pas se relever et seront obligés de rejoindre la prochaine phase de renforts (voir page 18).

ESPACE - SAUTER
Appuyez pour sauter ou ***maintenez*** enfoncé pour sauter au-dessus de certains obstacles. Lorsque vous utilisez un personnage de type Léger, appuyez au moment où vous touchez le mur pour effectuer un second saut.

Maintenez enfoncé pour passer en mode SMART. Vous pourrez automatiquement passer au-dessus des obstacles. Voir page 18 pour plus d'informations sur le déplacement en mode SMART.

ATH

L'Affichage Tête Haute (ATH) de Brink offre une mine d'informations tactiques sur le statut du combat mais aussi sur votre personnage.

Plusieurs de ces indicateurs n'apparaissent que lorsque c'est nécessaire.



1 **JAUGE DE SANTÉ** Indique l'état actuel de votre santé et les améliorations de santé actives.

2 **INDICATEUR DE TIR** Indique la position de l'ennemi lorsqu'il tire.

3 **NOTIFICATIONS** Objectif Indique les mises à jour du statut de l'Objectif.

4 **TEMPS MISSION** Indique le temps restant pour accomplir la mission.

5 **STATUT OBJECTIF** Indique le statut de l'objectif primaire et de tout autre objectif secondaire.

6 **OBJET INTERACTIF** Un bouton d'interaction apparaît lorsque vous êtes à proximité des objets interactifs.

7 **COMPTEUR PE** Indique le nombre de PE gagnés pendant la mission en cours.

8 **DISPARITIONS** Recense le nombre de joueurs décédés.

9 **RADAR** Indique l'emplacement de vos coéquipiers (**blanc**), de vos ennemis (**rouge**) et de votre Objectif actuel (**jaune**).

10 **ARMES ET MUNITIONS** Indique quelle arme vous avezsélectionnée, combien de munitions il vous reste et le temps de recharge de vos grenades à fragmentation.

11 **OBJECTIF ACTIF** Votre objectif actif possède un contour **jaune** et est marqué d'une icône.

12 **ICÔNE EXPLOSIF** Signale la présence de grenades à proximité.

13 **STATUT CAPACITÉ** Indique vos capacités, leur temps de recharge et la correspondance avec le BMD (voir page 11).

14 **JAUGE D'APPROVISIONNEMENT** Indique la quantité de ravitaillement disponible (voir page 11).

CLASSES



Dans *Brink*, vous avez le choix entre quatre classes. Chacune peut aider votre équipe à sa façon. Vous pouvez changer de classe à n'importe quel moment pendant une mission, en vous rendant au poste de commandement (voir page 19). Soyez toujours attentif à ce que fait votre équipe et n'hésitez pas à échanger les rôles pour le bien de la mission.



SOLDAT

Les soldats sont des maîtres dans l'art de la destruction. Ils peuvent placer des charges explosives lourdes pour accomplir des objectifs de destruction. Ils sont équipés de grenades à fragmentation classiques mais aussi de cocktails Molotov et par conséquent leur force de frappe est deux fois plus importante que celle des autres classes. Les soldats peuvent recharger leurs munitions et celles de leurs coéquipiers et ils sont pour cela très appréciés dans une équipe.



MÉDECIN

Les médecins sont là pour faire en sorte que tout le monde reste en vie, aussi bien leurs coéquipiers que les VIP lors de certaines missions. Ils peuvent utiliser des seringues de santé pour soigner ou pour booster leur propre santé et celle de leurs coéquipiers. Ils peuvent également utiliser des seringues de vitalité sur leurs coéquipiers morts pour qu'ils reprennent le combat au lieu de rejoindre les phases de renforts (voir page 18).



INGÉNIEUR

Les ingénieurs constituent une classe polyvalente qui s'occupe essentiellement de construire, de réparer et d'améliorer des choses sur le champ de bataille. Ils sont souvent sollicités pour construire des Objectifs Primaires et Secondaires et pour fabriquer des nids de mitrailleuse pour la défense. Ils peuvent augmenter les dégâts de leurs propres armes et de celles de leurs coéquipiers et poser des mines terrestres pour surprendre leurs ennemis imprudents.



OPÉRATEUR

Les opérateurs sont les espions de Brink. Ils sont capables de se camoufler et de passer inaperçus sous le nez de l'ennemi pour mieux attaquer. C'est la seule classe capable de voir les mines terrestres ennemies en les repérant grâce à la visée et de s'assurer que leurs coéquipiers ne se fassent pas surprendre. Ils sont également capables de pirater des ordinateurs pour accomplir certains Objectifs de mission et garantir la victoire à leur équipe.

CAPACITÉS



Brink offre plus de 50 capacités uniques. Certaines sont disponibles lorsque vous jouez avec une classe particulière, d'autres indépendamment de la classe.

Vous disposez de plusieurs capacités clés au début du jeu. Pour en obtenir de nouvelles, vous devez gagner des PE durant les missions. C'est en aidant vos coéquipiers et en réalisant des Objectifs que vous gagnez le plus de PE. Vous pouvez aussi en obtenir en attaquant des ennemis. Lorsque vous avez gagné assez de PE, vous passez au niveau suivant et vous gagnez un crédit que vous pouvez utiliser pour acheter de nouvelles capacités entre deux missions.

Les capacités sont divisées en rangs et vous ne pouvez acheter que les capacités de votre rang.

VOTRE NIVEAU	VOTRE RANG
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Si vous achetez une capacité dont vous ne voulez plus, vous pouvez vendre toutes vos capacités et recommencer de zéro. Ceci vous inflige une pénalité de PE, réfléchissez donc bien avant de prendre cette décision.

RAVITAILLEMENT



Le ravitaillement est utilisé pour activer les capacités. Il est indiqué par la jauge d'approvisionnement dans l'ATH (voir page 9). Si votre ravitaillement est trop bas, vous ne pouvez pas utiliser certaines capacités. Mais votre ravitaillement se recharge lentement avec le temps et il existe plusieurs façons d'augmenter votre ravitaillement maximal dans le jeu.

TEMPS DE RECHARGE



En plus des limites de ravitaillement, certaines capacités nécessitent un temps de recharge. Ces capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois à un moment précis (c'est le cas avec les grenades à fragmentation par exemple) et vous devez attendre qu'elles aient rechargé avant de pouvoir les utiliser à nouveau. Le temps de recharge restant est indiqué dans l'ATH par l'icône du Statut capacité (voir page 9).

ÉQUIPEMENT



Certaines capacités nécessitent un équipement spécial qui doit être équipé avant que vous n'utilisiez la capacité en question. Quand vous achetez l'une de ces capacités à équiper, celles-ci sont automatiquement assignées aux touches **3**, **4** ou **5**. Pour activer ces capacités, vous devez appuyer sur la bonne touche. Pour les désactiver, appuyez une nouvelle fois sur la même touche.

À l'inverse, certaines capacités n'ont pas besoin d'accessoires ni d'équipements, vous pouvez donc les utiliser dès que vous les achetez. Ainsi, la capacité "Combattant aguerri" augmente en permanence votre jauge de vie.

OBJECTIFS



Dans *Brink*, tout le gameplay repose sur des Objectifs. Même si vous vous débrouillez bien durant les combats, votre équipe perdra systématiquement si vous ne remplissez pas les Objectifs ou si vous n'empêchez pas l'équipe adverse de remplir les siens. Les Objectifs sont également le meilleur moyen d'obtenir des PE pour passer au niveau suivant, atteindre un nouveau rang ou débloquer des capacités (voir page 11).

OBJECTIFS PRIMAIRES

Pour gagner, une équipe doit atteindre des Objectifs primaires. Ils sont prioritaires dans la roue des objectifs (voir page 14). Il n'y a qu'un seul Objectif primaire actif à la fois.



SOLDAT : DÉTRUIRE L'OBJECTIF PRIMAIRE
Dans certaines missions, le soldat doit poser une charge explosive (CE) sur une structure clé. Ensuite, la charge doit être protégée des ingénieurs ennemis qui cherchent à la désamorcer jusqu'à ce qu'elle explose.



INGÉNIEUR : CONSTRUIRE/RÉPARER LES OBJECTIFS PRIMAIRES
Souvent, des pièces clés d'équipement indispensables doivent être réparées ou même construites par des ingénieurs pour qu'une équipe gagne. Dans ce cas, l'ingénieur doit se rapprocher de l'objet (ou de l'endroit où l'objet sera construit) et utiliser son instrument de construction/réparation pendant un temps prolongé. Pendant cette période, l'ingénieur est vulnérable et il vaut mieux attendre que des coéquipiers viennent en couverture.



MÉDECIN : RÉANIMER LES VIP PRIMAIRES
Durant certaines missions, des VIP doivent être escortés et si l'ennemi les immobilise, un médecin doit les réanimer pour leur permettre de bouger de nouveau.



OPÉRATEUR : PIRATER LES OBJECTIFS PRIMAIRES
Lorsqu'un ordinateur doit être piraté, les opérateurs peuvent utiliser leur assistant personnel. Pour cela, ils doivent tout d'abord placer une HackBox sur l'ordinateur pour lancer le piratage. Pendant ce temps, ils sont libres de se déplacer et de trouver de bonnes positions défensives. Mais plus ils sont loin de l'ordinateur piraté, plus le piratage prend de temps. De plus, les ingénieurs ennemis peuvent retirer la HackBox pour arrêter la progression du piratage. La HackBox doit donc être protégée.



ESCORTE DE VIP/VÉHICULES PRIMAIRES
Parfois, l'Objectif primaire d'une mission consiste à veiller à ce qu'une personne ou qu'un véhicule passe d'un point A à un point B sans difficulté. Dans ce cas, une personne doit rester près de la personne ou du v éhicule pour lui permettre de se déplacer. Ceci permet d'obtenir des PE de manière constante.

Parallèlement, l'équipe adverse a pour Objectif d'arrêter le VIP ou le véhicule.



DÉLIVRER LES DONNÉES D'OBJECTIFS PRIMAIRES
Certaines missions consistent à transporter de petits objets d'un point A à un point B. Pour cela, un membre de l'équipe doit d'abord toucher l'objet pour le ramasser, puis le transporter dans un lieu précis et interagir avec quelque chose pour le délivrer.

L'équipe adverse aura pour Objectif d'empêcher cette remise, ce qu'elle pourra faire en tuant le transporteur puis en interagissant avec l'objet pour le remettre là où il a été trouvé.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Ces Objectifs sont très importants pour réussir la mission mais ils ne sont pas indispensables pour gagner. Voici une liste des objectifs secondaires les plus répandus dans le jeu :



MONTER LA GARDE DEVANT L'OBJECTIF
Monter la garde devant n'importe quel Objectif permet d'obtenir un nombre régulier de PE. Le nombre de PE ainsi obtenus ne dépend ni de la présence ni de l'absence d'ennemis. Vous pouvez donc remporter des PE sans forcément fournir trop d'efforts mais simplement en restant au bon endroit au bon moment.



ESCORTER DES COÉQUIPIERS
Chaque fois qu'un membre d'une équipe essaie d'accomplir un Objectif primaire, ses coéquipiers peuvent choisir de l'escorter. Pendant la mission, et à condition qu'ils restent près de la cible et que celle-ci reste en vie, les coéquipiers peuvent gagner un nombre régulier de PE.



CHANGER DE CLASSE
Quand une équipe n'a pas assez de membres dans la classe requise pour accomplir un Objectif primaire, un autre Objectif est créé pour appeler les membres de l'équipe à choisir cette classe. Il est très important que quelqu'un réponde à cet appel, faute de quoi l'Objectif risque d'échouer.



AIDER SES COÉQUIPIERS
Les médecins, soldats et ingénieurs ont tous la possibilité de booster certaines capacités de leurs coéquipiers (santé, munitions, protections, réanimation, potentiel de dégâts). Pour cela, il existe un Objectif destiné à aider les membres de son équipe situés à proximité. Il permet d'obtenir non seulement des PE mais aussi la gratitude de ses coéquipiers.



CAPTURER UN POSTE DE COMMANDEMENT
Cet Objectif conduit au poste de commandement neutre ou ennemi le plus proche pouvant être capturé pour obtenir des PE mais aussi un bonus pour toute l'équipe (voir page 19).



TROUVER LE POSTE DE COMMANDEMENT ALLIÉ LE PLUS PROCHE
Cet Objectif particulier se trouve toujours sur la roue des objectifs et mène au poste de commandement le plus proche. Il ne s'agit pas d'un objectif de mission essentiel et vous ne remportez pas de PE en l'accomplissant, mais cela peut s'avérer pratique si vous êtes perdu.

LA ROUE DES OBJECTIFS





La façon la plus simple de savoir quels Objectifs vous devriez accomplir est d'utiliser la roue des objectifs.

Pour afficher la roue, ***appuyez*** et ***maintenez*** la touche **TAB** enfoncée.. La roue vous renseigne sur les Objectifs, leur emplacement, combien de vos coéquipiers essaient de les accomplir et leur priorité respective. La partie surlignée en haut de la roue correspond toujours à la tâche la plus importante à réaliser pour faire gagner votre équipe.

Si vous êtes pressé, ***appuyez*** sur la touche **TAB** au lieu de la ***maintenir*** enfoncée, et vous vous verrez assigner l'Objectif disponible le plus important.

AVANTAGES DE LA ROUE

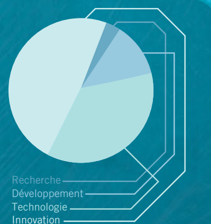
COMMUNICATION – Chaque fois que vous choisissez un Objectif sur la roue, votre personnage communique immédiatement vos projets à tous vos coéquipiers. Ces informations peuvent être très précieuses pour le reste de votre équipe et cela peut même créer d'autres Objectifs pour ses membres.

PE SUPPLÉMENTAIRES – Chaque fois que vous accomplissez un Objectif choisi sur la roue des objectifs, vous gagnez des PE supplémentaires. Cela peut vous aider à passer plus rapidement au niveau suivant. Même si vous savez où aller et quoi faire, il est recommandé d'utiliser la roue pour obtenir des PE supplémentaires.

EXTRAIT DU CATALOGUE D'INVESTISSEMENT DE L'ARK | PAGE 1

ÉVOLUTION DES INVESTISSEMENTS DE TECHNOLOGIES PROPRES

L'Ark vous permet, à vous et à vos actionnaires, **d'allier profit et responsabilité**. L'Ark offre un champ d'opportunités permettant d'occuper une place dominante sur le **marché des technologies énergétiques compétitives** en termes de coût tout en prenant en compte les inquiétudes des actionnaires nationaux et internationaux ainsi que de la communauté mondiale en matière d'environnement. Investir dans l'Ark, c'est satisfaire l'appétit croissant des investisseurs institutionnels pour les technologies commercialisables qui tirent profit de l'utilisation des ressources vitales.



PERSONNALISER VOTRE PERSONNAGE





Vous pouvez créer plusieurs personnages. Chacun possède une tenue différente pour la Sécurité et pour la Résistance. Vous pouvez changer des éléments de votre tenue à n'importe quel moment mais certains d'entre eux sont définitifs. C'est le cas de l'archétype, de la voix, des tatouages et des cicatrices. Ne choisissez rien à la légère.

En passant au niveau suivant, vous débloquez des options de personnalisation vous permettant d'adopter un look unique. Chaque élément débloqué est disponible pour tous vos personnages.

TYPES DE MORPHOLOGIE

Dans Brink, vous avez le choix entre trois types de morphologie.



MOYENNES
La morphologie moyenne est disponible quand vous commencez le jeu pour la première fois. Vous disposez alors d'un niveau de santé moyen et vous pouvez utiliser la plupart des armes. Vous pouvez escalader tous les obstacles à hauteur de tête.



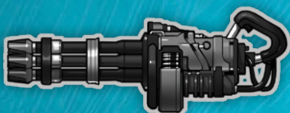
LOURDES
La morphologie lourde est disponible une fois que vous avez franchi un certain nombre de niveaux. Avec elle, vous pouvez porter toutes les armes du jeu et vous avez plus de santé. Cependant, vous vous déplacez plus lentement qu'avec les autres morphologies et vous pouvez seulement escalader les obstacles qui se trouvent juste au-dessus de votre taille.



LÉGÈRES
La morphologie légère est disponible une fois que vous avez franchi assez de niveaux. Avec elle, les armes que vous pouvez utiliser sont très limitées et vous disposez de moins de santé. Cependant, vous vous déplacez plus rapidement et vous êtes capable de sauter au-dessus des murs (voir page 18), ce que ne permettent pas les autres morphologies.

ARMES

Il existe quatre catégories d'armes dans Brink. Beaucoup sont disponibles dès le début du jeu, d'autres peuvent être débloquées en réussissant des Défis (voir page 19).



LOURDES

Seuls les personnages avec une morphologie lourde (voir page 15) peuvent utiliser ces armes. Elles sont plus puissantes que précises.



MOYENNES

Ce sont les armes de base du jeu. Elles sont adaptées à presque toutes les situations.



LÉGÈRES

Les fusils légers ont un pouvoir d'arrêt et une portée incroyables mais une cadence de tir limitée. Les mitraillettes ont une cadence de tir élevée et elles s'avèrent très maniables mais elles ne sont efficaces qu'à courte ou moyenne distance.



ARMES DE PROTECTION

Si les pistolets sont efficaces quand ils sont utilisés comme armes d'appoint en cas d'urgence, votre attaque de corps à corps traditionnelle est remplacée par une entaille au couteau quand vous en tenez un, ce qui inflige beaucoup plus de dégâts.

EXTRAIT DU CATALOGUE D'INVESTISSEMENT DE L'ARK I PAGE 2

LE FOND TECHNOLOGIES PROPRES DE L'ARK

INVESTIR RESPONSABLE

Le développement durable est une priorité. Les besoins en eau, en énergie et la réalité environnementale des survivants de l'Ark augmentent considérablement la demande locale d'applications basées sur les technologies propres. Ces besoins sont urgents, réels et réalisables. Ils ne sont pas luxueux et ne sont pas la conséquence d'une tendance de consommation à court terme. L'Ark offre des opportunités uniques de développement et d'implémentation des industries des technologies propres. L'Ark offre également des opportunités incomparables en termes de soutien, de développement et de valeur ajoutée grâce à des composants multiples et interactifs.



ACCESSOIRES

Tous les accessoires pour armes du jeu doivent être débloqués en accomplissant des Défis (voir page 19).



LUNETTES

Placez cet accessoire sur votre arme pour zoomer et mieux voir les cibles éloignées. Plus précis que la mire mais votre arme est plus longue à équiper.



VISÉE MODIFIÉE

Avec la visée, vous ne perdez pas de vision périphérique mais vous ne pouvez pas zoomer.



VISEUR POINT ROUGE

Peut remplacer la visé.



SILENCIEUX

Lorsque vous tirez avec une arme silencieuse, vous n'apparaissez pas automatiquement sur le radar de votre ennemi comme c'est le cas avec une arme classique.



FREINS DE BOUCHE

Placez cet accessoire sur votre arme pour augmenter sa précision. Cependant votre arme est plus bruyante et vos ennemis peuvent vous repérer de plus loin.



CROSSE

Cet accessoire permet une meilleure prise en main de votre arme mais il ralentit aussi le changement d'arme.



LANCE-GRENADES

Avec cet accessoire, vous ne lancez plus les grenades à la main mais avec votre arme. Les grenades explosent lorsqu'elles entrent en contact avec un obstacle et non pas après un temps donné.



DÉTENTE RAPIDE

Ajoutez cet accessoire aux armes semi-automatiques pour augmenter leur cadence de tir. Ne peut être ajouté aux armes entièrement automatiques.



CHARGEURS ÉTENDUS

Ce chargeur contient plus de munitions qu'un chargeur classique mais l'arme est légèrement plus dure à manier en raison de son poids.



CHARGEURS DÉTACHABLES

Cet accessoire augmente considérablement la vitesse de chargement de toutes les armes mais l'arme est légèrement plus dure à manier en raison de son poids.



CHARGEURS TAMBOUR

Cet accessoire augmente considérablement le nombre de munitions d'une arme mais celle-ci est beaucoup plus difficile à manier en raison de son poids.



FRONDE

Cet accessoire permet de changer plus vite d'arme

NEUTRALISATION





Lorsque vous subissez un certain nombre de dégâts, vous ne mourez pas mais vous êtes neutralisé. Vous êtes toujours vivant et vous pouvez être réanimé par un médecin allié pour continuer à vous battre. Lorsque vous êtes réanimé, vous gagnez des PE supplémentaires.

Quand vous êtes neutralisé, vous pouvez choisir d'attendre le médecin ou de rejoindre la prochaine phase de renforts. De nouvelles phases de renforts ont lieu régulièrement et tous ceux qui sont neutralisés et qui ont choisi de rejoindre la phase de renforts se retrouvent au début du niveau, prêts à reprendre le combat.

Lorsque vous attendez un médecin ou la prochaine phase de renforts, vous êtes toujours capable de regarder autour de vous et de voir si un médecin ou des ennemis approchent. Ceux-ci pourraient bien vous “achever” en vous tirant dessus ou en réalisant une attaque de corps à corps et vous n'auriez plus d'autre choix que de rejoindre la phase de renforts.

SMART



Brink offre un système de déplacement innovant appelé SMART (Smooth Movement Across Random Terrain). Grâce à ce système, vous pouvez facilement et automatiquement passer au-dessus et en-dessous des obstacles, escalader les rebords et ainsi vous concentrer totalement sur l'action et prendre des décisions tactiques judicieuses.

L'utilisation de SMART est facile. Il suffit de ***maintenir*** la barre d'**espace** enfoncée et de courir dans la direction souhaitée. SMART s'occupe de tous les obstacles qui se présentent à vous et vous aide à réaliser les sauts et les glissades nécessaires. Vous pouvez désactiver SMART à tout moment en relâchant la touche SMART. Vous pouvez aussi tirer avec votre arme pendant un déplacement SMART mais votre précision sera réduite.

Quand vous débloquez la morphologie légère, vous pouvez passer au-dessus des murs en sautant vers un mur puis en appuyant une nouvelle fois sur la touche de saut au moment où vous touchez le mur. En utilisant cette technique au bon endroit, vous accédez à des endroits inaccessibles autrement. N'ayez pas peur de partir à leur découverte !

Enfin, tous les mouvements SMART peuvent être effectués manuellement en associant les touches utilisées pour courir, sauter et s'accroupir. Ainsi, en appuyant au bon moment sur la bonne touche, vous vous déplacerez vite et avec fluidité.

POSTES DE COMMANDEMENT



Dans chaque mission, vous trouverez un ou plusieurs postes de commandement placés à divers endroits sur le champ de bataille. Au début de la mission, les postes sont neutres et chaque équipe peut s'en emparer. Si l'une des deux équipes capture un poste de commandement, l'équipe entière remporte l'un des deux bonus. Soit chacun des membres de l'équipe remporte une jauge de vie plus longue, soit tous les membres de l'équipe obtiennent une jauge d'approvisionnement plus longue (voir page 11). Ce bonus est actif jusqu'à ce que l'ennemi capture le poste de commandement ou jusqu'à ce que la mission se déplace sur une autre section de la carte.

Les postes de commandement capturés par votre équipe permettent aussi à tout le monde de se ravitailler en munitions, d'équiper les armes disponibles et de changer de Classe (voir page 10). Vous pouvez utiliser la roue des objectifs pour trouver le poste de commandement le plus proche et réaliser l'une de ces actions (voir page 14).

Il est très difficile de capturer et de garder un poste de commandement cependant cela contribue beaucoup à la réussite d'une mission.

DÉFIS



En plus des missions principales du scénario de Brink, vous pouvez participer à des niveaux Défis supplémentaires pour tester vos capacités. Chaque Défi possède trois niveaux de difficulté croissant et chaque fois que vous passez l'un de ces niveaux, vous débloquez de nouvelles armes et de nouveaux accessoires. Lorsque vous avez atteint le niveau de difficulté le plus élevé de chaque défi, vous débloquez un classement en ligne où vous pouvez comparer vos meilleurs scores avec des joueurs du monde entier et avec des amis. Il existe également des versions indépendantes et en équipe de ces Défis.

Lorsque vous passez au niveau suivant et que vous gagnez de nouvelles capacités, essayez de refaire les Défis pour améliorer votre score avec vos personnages car ceux-ci sont plus forts.

PLUS D'OBJECTIFS
Accomplissez une série d'Objectifs pendant que le reste de votre équipe vous soutient et arrête les tirs ennemis.

LABYRINTHE
En morphologie légère, parcourez un labyrinthe 3D en frappant les postes de contrôle dans l'ordre que vous souhaitez pour aller aussi vite que possible.

DÉFENDRE LA TOUR
En tant qu'ingénieur, il vous faudra utiliser toutes vos capacités pour empêcher les vagues successives d'ennemis de capturer votre poste de commandement.

ESCORTE
Utilisez vos capacités d'ingénieur pour maintenir en état de marche le robot de maintenance et lui permettre de se déplacer lorsque vous l'escortez vers la fin du niveau parmi les vagues ennemies successives.

EN LIGNE



Brink est un jeu unique en son genre car il est possible de jouer tout le scénario hors ligne en mode un joueur ou en ligne, en équipe ou en mode multijoueur en affrontant des concurrents. Il existe différentes options pour ces deux modes



CAMPAGNE

Si vous choisissez l'option Campagne dans le menu principal de Brink, vous obtenez une liste de toutes les missions de votre scénario dans laquelle votre mission en cours est surlignée. Vous pouvez choisir de parcourir le scénario dans l'ordre que vous voulez. Quand vous avez choisi une mission, vous devez également choisir comment vous voulez jouer.

Vous pouvez choisir de jouer hors ligne en mode un joueur, ou en ligne, en coopération ou en affrontement. Dans ce cas, vous pouvez aussi préciser qui peut vous rejoindre en ligne. Il peut s'agir d'amis exclusivement, de personnes que vous invitez personnellement ou de n'importe qui.

Une fois la mission commencée, ces paramètres seront conservés pour chaque mission jusqu'à ce que vous décidiez de les modifier.

En mode Campagne, la partie est paramétrée de façon à offrir une expérience agréable si vous passez en ligne. Vous ne serez jamais tué par un coéquipier antisocial, vous n'entendrez jamais de mots grossiers et vous n'affronterez pas de joueurs de rang supérieur utilisant à leur avantage des capacités avancées.

FREEPLAY

Si vous choisissez Freeplay dans le menu principal, vous serez beaucoup plus libre dans votre façon de jouer mais vous ne progresserez plus dans le scénario. Si vous voulez voir toutes les cinématiques et connaître le sort ultime de l'Ark, privilégiez le mode Campagne. Si à l'inverse vous préférez l'aventure et établir vos propres règles et vos propres options de jeu, essayez plutôt le mode Freeplay.

Vous retrouvez dans Freeplay les mêmes choix concernant le jeu en ligne ou hors ligne que dans le mode Campagne : mode un ou plusieurs joueurs, choix de l'équipe ou de l'adversaire. Une fois cette étape terminée, vous devez définir les paramètres de la partie. Grâce à ces paramètres, vous découvrirez un autre Brink !

Les paramètres par défaut des parties sont :

STANDARD
Options de jeu identiques à celles du mode Campagne.

AVANCÉ
Options de jeu identiques à celles du mode Campagne cependant le tir allié est désormais activé. Cela signifie que si vous ne faites pas attention, vous pouvez tuer accidentellement vos coéquipiers avec une balle perdue ou avec une explosion. Ceci ajoute un peu de piquant au jeu. De plus, les canaux de communication des équipes sont activés par défaut : vous pouvez donc entendre en permanence ce que tout le monde dit.

COMPÉTITION
Offre un style de jeu plus discipliné et plus proche du tournoi. Les équipes sont plus petites et le gameplay est souvent plus acharné.

À L'ANCIENNE
Aucune limite de rang, aucune protection antisociale, pas de pitié. Réservés aux adeptes endurcis du tir à l'ancienne.

PERSO
Uniquement disponible pour les parties privées. Vous contrôlez directement un grand nombre de paramètres de mission et vous pouvez préparer une partie d'après vos propres critères. Vous pouvez ensuite inviter des amis à jouer à votre manière.

CHRONO

Dans Freeplay, vous pouvez également jouer des parties Chrono. Dans ce mode, les équipes tentent l'une après l'autre de terminer la mission choisie le plus vite possible. L'équipe qui gagne est celle qui réalise le meilleur temps en attaque. Si aucune équipe ne gagne en attaque, l'équipe gagnante est celle qui accomplit le plus d'Objectifs primaires. Si les deux équipes sont à égalité, c'est l'équipe avec le plus grand nombre de PE qui l'emporte.

GROUPES DE COMBAT

Quand vous jouez en ligne, ***appuyez*** sur **ÉCHAP** pour accéder au tableau d'affichage. Sur ce tableau, vous pouvez sélectionner des coéquipiers et les inviter à rejoindre votre groupe de combat. S'ils acceptent, un chat vocal privé s'ouvre automatiquement avec eux et vous resterez avec eux dans les prochaines missions jusqu'à ce que vous retourniez à l'écran titre. Lorsque vous jouez avec des amis, vous êtes automatiquement intégré dans leur groupe de combat.

CONTRÔLE PARENTAL



Le contrôle parental Windows (Vista et Windows 7) permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès aux jeux dont le contenu est destiné à un public adulte et de fixer des limites de temps de jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

GARANTIE LIMITÉE

GARANTIE LIMITÉE
Bethesda Softworks LLC, une société ZeniMax Media (« Bethesda Softworks ») vous garantit, en tant qu'acquéreur original de ce disque et du logiciel de jeu qu'il contient (le « Jeu »), que le Jeu fonctionnera dans des conditions normales d'utilisation conformément à sa description dans le mode d'emploi d'accompagnement pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (la « Période de garantie »). Cette garantie limitée (a) ne s'appliquera pas en cas d'utilisation du jeu dans un cadre professionnel ou commercial et (b) sera annulée si le défaut du Jeu a pour origine un accident, un virus ou une mauvaise utilisation.

RECOURS EXCLUSIF ET LIMITATION DE RESPONSABILITÉ
Les réclamations relatives à la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auprès duquel vous avez fait l'acquisition du jeu. Vous devez retourner le jeu à ce détaillant durant la Période de garantie, accompagné d'une copie du ticket de caisse et d'une explication du problème que présente le Jeu. À sa discrétion, le détaillant pourra réparer ou remplacer le Jeu. Tout Jeu remplacé demeurera sous garantie pendant la plus longue des deux périodes suivantes : le reste de la Période de garantie originale ou 30 jours. La responsabilité de Bethesda Softworks, de ses fournisseurs de licence et fournisseurs et votre recours exclusif se limitent à la réparation ou au remplacement, à la discrétion du détaillant, du Jeu présentant un défaut dans le cadre de la présente Garantie limitée et retourné au détaillant. En dehors des États-Unis, aucun recours et aucun service d'assistance produit ne seront disponibles en l'absence de preuve d'achat émanant d'une source internationale autorisée.

PROTECTION APPORTÉE PAR LA GARANTIE
Afin de pouvoir profiter de la garantie décrite ci-après, vous devez vous inscrire sur www.bethsoft.com dans les trente (30) jours suivant la date d'acquisition. L'absence d'inscription dans les trente (30) jours suivant l'acquisition entraînera la perte de la protection apportée par la garantie. La protection de la garantie se limite à l'acquéreur initial. En cas de problème relatif à ce point, Bethesda Softworks se réserve le droit exclusif de déterminer l'application de la garantie et les éventuelles réparations appropriées.

ABSENCE D'AUTRE GARANTIE, CONDITION OU OBLIGATION
SELON L'ÉTENDUE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LÉGISLATION ET LA RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR, BETHESDA SOFTWORKS ET SES FOURNISSEURS DE LICENCE ET FOURNISSEURS REJETTENT TOUTE AUTRE GARANTIE, CONDITION ET OBLIGATION EXPLICITE, IMPLICITE, OBLIGATOIRE OU D'UN QUELCONQUE AUTRE TYPE, Y COMPRIS, MAIS SANS QUE CELA CONSTITUE UNE LISTE EXHAUSTIVE, LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE, DE TITRE, D'ABSENCE D'INFRACTION OU D'ABSENCE D'APPROPRIATION DE DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE APPARTENANT À UNE TIERCE PARTIE.

EXCLUSION DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS, INCIDENTS ET DE CERTAINS AUTRES DOMMAGES
Selon l'étendue maximale autorisée par la législation et la réglementation en vigueur, Bethesda Softworks, ses fournisseurs de licence et fournisseurs ne sauraient être tenus pour responsables de quelconques (a) dommages consécutifs ou incidents, (b) dommages pour perte de quelconque nature liés au manque à gagner, à la perte de données, à la vie privée ou à la confidentialité ou à l'absence d'obtention des résultats souhaités ou d'un quelconque manquement à une obligation y compris, mais sans que cela constitue une liste exhaustive, les obligations d'absence de négligence ou de soin apporté à la réalisation ou (c) dommages indirects, spéciaux ou à titre de pénalité issus de ou liés de quelque manière que ce soit à une quelconque violation de cette Garantie limitée. Les dispositions ci-dessus s'appliquent même dans le cas où Bethesda Softworks ou ses fournisseurs de licence et fournisseurs auraient été avertis de l'éventualité de tels dommages ou pertes. Certains états n'autorisant pas la limitation de durée des garanties implicites et/ou n'autorisant pas les exclusions ou limitations de responsabilité relative aux dommages consécutifs ou incidents, il est possible que les limitations et/ou exclusions de responsabilité mentionnées plus haut ne s'appliquent pas à vous. La présente Garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, mais il est possible que vous disposiez d'autres droits variant selon votre lieu de résidence.

ASSISTANCE TECHNIQUE OU CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le +1 410-568-3685, de 09h00 à 17h00 (heure de la côte est des États-Unis), du lundi au vendredi, sauf les jours fériés, ou consulter www.bethsoft.com. Si vous résidez hors des États-Unis, envoyez votre disque de jeu à Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, États-Unis, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

LES SIX RÈGLES DE *BRINK*

Gardez ceci en tête et vous connaîtrez la victoire dans Brink !

1. Si vous ne savez pas quoi faire, consultez la roue des objectifs.
2. Restez près de vos coéquipiers. L'union fait la force.
3. Mémorisez la portée et la précision de votre arme.
4. Gardez un œil sur votre radar pour repérer l'ennemi et surveiller vos arrières.
5. Rechargez régulièrement.
6. Restez TOUJOURS en mouvement !

Pour plus d'informations, consultez :
WWW.BRINKTHEGAME.COM









17068 - FRCAN